TOP SECRET!

ADVARSEL!

DETTE BLAD KAN GØRE DIG UDØDELIG I ALLE DINE SPIL.
DU MISTER KAMPÅNDEN OG LYSTEN TIL AT SPILLE DEM, FORDI DET ER SÅ LET OG DER INGEN UDFORDRINGER ER.
TIL GENGÆLD FÅR DU SET ALLE LEVELS.

Sådan gennemfører du spillene!

Hemmelige pokes . . !

Nyhed!

SPRÆT OP, HVIS DU TØR!!!

ET HELT BLAD KUN MED SNYDEPOKES OG UDØDELIGHEDS-TIPS!

HEMMELIGE SIDER

Tillæg til SOFT

Særtillæg til SOFT 6/87:

TOP SECRET! - din "snyde-bibel"..!

Kære læser.
Her er, for anden gang i Danmarks-historien, dit nummer af TOP SECRET.
Bladet er et saftigt, sizzlende, sydende tillæg til SOFT, 16 tunge sider. En heftig samling gigant-fantastiske snydepokes og tips, der giver dig uendelige liv i alle de mest populære spil!
Altsammen nænsomt mixet sammen med expert-hånd af folk, der ligesom du selv sjældent siger nej-tak til en hurtig omgang action på data-skærmen.
TOP SECRET er Arcade Action Aid, når det er bedst. Og som du ser, gentager vi succesen med jævne mellemrum. De "Hemmelige Sider" er kommet for at blive!
Så spræt op og spil løs - nyd dit nye nummer af TOP SECRET, tæt læsset med hemmelige snyde-pokes...

Rasmus Kirkegård Kristiansen



TOP SECRET Arcade Action Aid er et gratis sær-tillæg til SOFT 6/87.
Redaktionen påtager sig intet ansvar for satsfejl eller fejl sket under indtastningen. Samtlige pokes er for så vidt muligt gennemprøvede. Dog bedes det bemærket, at flere spil ofte er produceret i forskellige versioner og pokes/tips evt. kun fungerer tilfredsstillende på en enkelt af versionerne.
TOP SECRET Arcade Action Aid. Redaktion: Morten Strunge Nielsen og Rasmus Kirkegård Kristiansen.

Amaurote

Nej, så er Amaurote både bedre og billigere end Sigma 7.
Desværre er der indtil videre kun indkommet pokes til Spectrum:

```
10 CLEAR 26590
20 POKE 23739, 82
30 POKE 23740, 0
40 LOAD ""CODE 16384
50 LOAD ""CODE
60 POKE 46248, 201
70 RANDOMIZE USR 26600
```

Martianoids

Ultimates sidste skud på stammen er stort set magen til alle de tidligere. Flotte tredimensionelle adventure-omgivelser, som det er meningen, du skal undersøge.
Når du bliver træt af at blive sendt tilbage til starten, hver gang du er død, prøver du naturligvis 3xA's modgift.
Desværre har vi kun modgift til Spectrummen i denne omgang. Men du kan jo bare indsende en passende mikstur til de andre computere, hvis du vil i 3xA.

```
10 INK 7
20 BORDER 0
30 PAPER 0
40 CLEAR 65535
50 LOAD ""CODE
60 RANDOMIZE USR 24576
70 LOAD ""CODE
80 POKE 46793, 0
90 RANDOMIZE USR 38401
```

Mere Warlocking

Lars Christensen fra Aalborg kan tilsyneladende også godt lide Nemesis the Warlock. Han har ihvertfald produceret et lille nydeligt kort over spillets 24 rum (den slags bringer vi kun sjældent), og hvad bedre er - listet nogle af de mere specielle problemer.

På **4. skærm** skal man sørge for at lægge en krop på midterplatformen for at kunne nå den **6. skærm**, hvor det går nedad...

Med **7. skærm** skal man bare lade sig falde ned i åbningen og skyde Torquemada's "venner" efterhånden som de dumper ned. Byg en bro af dem!

Så bliver det endelig **9. skærm**, hvor du bør tilstræbe at samle monstrene i højre side af skærmen, sådan at du til sidst kan klatre ud oppe i højre hjørne.

Ved den **11. skærm** skal du skyde monstrene i ryggen, og sørge for at de laver en passende trappe op til nr. 12.

Udgangen på den **13. skærm** er placeret i venstre hjørne på samme måde som ved den 9. skærm.

Street surfer

Her er der så en af de små hurtige, og dennegang er ideen fra Jesper med et totalt ulæseligt poststempel. Tippet er forhåbentlig mindre problematisk end stemplet:

Hold RUNSTOP/RESTORE-knappen nede, når du kommer frem til flaskeafleveringen.

Mermaid Madness

Electric Dreams' noget søde havfrue-game har virkelig fået sin anden ungdom hos Firebird. Til budgetpris er spillet faktisk ikke at foragte!

Og en poke skal der naturligvis også til:

POKE 21244, 208
POKE 21250, 240
POKE 21290, 234
POKE 21291, 234
SYS 16384

Ghostbusters

Ja, ja, ja, vi ved det da godt. Ghostbusters er et gammelt game, og vi har tidligere bragt koder til at få godt med penge på kontoen. Men aldrig ordentlige Amstrad-koder som disse:

12073400
15471000
25157000
21403401
11775402
24173002

Det sidste kontonummer gi'r dig 25000 dollars, de andre noget mindre. Som navn SKAL du bruge "**Butterfly**".

Uendeligt liv Fire-Ant på Amstrad:

10 OPENOUT "soft"
20 MEMORY &1FF
30 LOAD "fcode1",&200
40 LOAD "fcode2",&86C4
50 LOAD "fcode3",&3418
60 POKE 40079, 60
70 CALL &86C4

Arkanoid

The Big Man fra Rødby har forbarmet sig over Hanne, og sendt hende et "godt" tip til **Arkanoid**!

Du skal hen til skærmmenuen, hvor du vælger, hvilke ting du vil bruge til at spille med.

Her trykker man "2", "D", "N", "N", "N" og tilsidst "J".

Tricket virker kun, hvis man har joysticket i port 2, og man kan få over 20.000 points.

Da vor testversion er gået op i røg, og han har glemt at fortælle, hvad det gode tip skal gøre godt for, regner jeg med det værste.

By the way, hvorfor læser The Big Man det vidunderlige blad **Sodt**, hver anden måned, når han kan købe Soft??

Næh nej, sandelig om ikke også Big Man's tip minder om det, der var i sidste nummer?!

Så kan jeg nu bedre acceptere Karsten Toksvig fra Skals:

Først vælger man player 2 muligheden. Når det så er den anden spillers tur, skal han tage alle bogstaverne, også selv om han mister en bold. Efter et lille stykke tid svømmer man i ekstra liv - helt op til 87.

Tippet er efterprøvet på flere forskellige C64'ere, så måske det var en ide?

Endelig kan du jo også vælge den besværlige udvej. At kreere stor rutine, der giver dig en uendelig batbeholdning.

Men glæd dig, rutinen er allerede produceret. Alt hvad du behøver er at indtaste den.

Wonderboy

Selvfølgelig kan du også komme til at føle dig som en ren Wonderboy, når du har stukket lugtehornet ned i den nyeste udgave af SOFT's snydesektion.

Du kører bare med klatten, når dine små pixel-fingre har smadret det her ind i taksametret.

```
10 FOR A=512 TO 562
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=5325 THEN SYS 520
70 PRINT "PRØV IGEN!"
80 END
90 DATA 169, 44, 141, 116, 10, 76, 0, 1
100 DATA 169, 40, 141, 40, 3, 169, 2, 141
110 DATA 41, 3, 198, 157, 169, 0, 162, 1
120 DATA 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32
130 DATA 213, 255, 14, 217, 2, 76, 81, 3
140 DATA 169, 49, 141, 159, 2, 169, 234, 141
150 DATA 160, 2, 96
```

Barbarian

En af de bedste måder at gøre indtryk på sine venner på går gennem Palaces' Barbarian. Hvis du har hår på brystet kan du prøve 3xA's små tips.

Lige så snart du starter spillet, skal du hamre din modstander op i et hjørne. Rent praktisk bliver modstanderen trængt op i hjørnet, når man ruller ind i ham og konstant slår ham. Efter det andet "rul" sparker man ham ned, indtil han bliver båret ud.

Efter at du så endelig har slået din modstander ihjel på det syvende niveau, er det smart at bruge pause-faciliteten, når du går ind i rummet med prinsessen og troldmanden. Troldmandens "bold" hopper du over, for umiddelbart derefter at rulle hen mod ham.

Så skulle sejren og fotomodel-prinsessen, Maria Whittaker, være hjemme...

I, Ball

Dybt buk til de aktive læsere, der har delagtiggjort AAA i et par interessante spille-detaljer.

Først og fremmest er der oplysningen om, at man rent faktisk kan få spillet til at "tale", når man trykker på Z og X ved introduktionsskærmen. Men der er naturligvis også nogle ægte snydepokes:

POKE 20669, 234
POKE 20670, 234
SYS 27933

Defender of the Crown

Taaa, taaa, taaadadadadaaaa. Arcade Action Aid bringer det første Amiga-tip. Dette er et øjeblik, der vil gå over i historien (for at ende i historiebøgerne om et halvt hundrede år).

Der er fire karakterer at vælge imellem:

Wilfred of Ivanhoe er nok det bedste bud på en nogenlunde all-round karakter. Han har gode leder- og turneringsegenskaber. Men hans sværdkamp er kun middelgod, hvilket betyder han ikke er specielt velegnet på kærligheds-området.

Geoffrey Longsword er også et ganske rimeligt valg. Han har stærke sværdegenskaber, hvilket skulle betyde at en fager jomfru ikke er noget problem...

Han kvindetække hjælper ham desværre ikke i turneringen, som han i reglen taber. Når han endelig skal turnere anbefales det, at nøjes med at dyste om berømmelse.

Wolfric the Wild er et nogenlunde valg. I turneringerne kan han let vinde land fra selv den mægtigste fjende. Mændene følger hans ordrer og med et sværd i hånden går det udmærket.

Han kan vinde en jomfrus hånd, hvis han (du) gør dig meget umage.

Cedric of Rotherwood er stærk på lederområdet, men derudover er han ikke spor rar at skulle spille med. Hans sværd er rigtigt elendigt!

Kort sagt, alle karaktererne kan vinde, men nogle er bedre end andre (lettest med Wilfred og Geoffrey).

Det er videre en god fingerregel, at holde mindst 20 mænd hjemme på borgen, når man går i krig. Ellers kan man lige pludselig stå uden tag over hovedet. - Og hvad kan man så andet end lide et svidende nederlag?

Uendeligt liv på Dragon's Gold opnås ved at skrive:
OPENOUT "soft": MEMORY 383:
CLOSEOUT
LOAD ""
POKE 5056, 0
CALL &03

Frostbyte

Dette er lige så enkelt som det er sagt. Uendeligt liv:

POKE 4388, 165
SYS 2825

Firetrack

Du er selvfølgelig også vild med det vertikalt scrollende shoot 'em up.

Alt hvad du mangler er en Atari VCS-mode komplet med superhurtige sprites, der fremkommer veed at trykke på HØJRE SHIFT, SPACE og VENSTRE PIL.

Snydemoden ligger på VENSTRE PIL, 9 og SPACE.

Men et ægte uendeligt liv kan du kan få ved at indtaste denne listing, og starte loadingen med **SYS 49152.**

```
10 FOR A=49152 TO 49229
20 READ T
30 POKE A, T
40 NEXT
50 DATA 32, 44, 247, 169, 0, 141, 61, 3
60 DATA 169, 64, 141, 62, 3, 169, 69, 141
70 DATA 64, 3, 56, 32, 108, 245, 162, 94
80 DATA 189, 2, 64, 157, 161, 2, 202, 208
90 DATA 247, 169, 64, 141, 237, 2, 169, 2
100 DATA 141, 238, 2, 162, 20, 189, 57, 192
110 DATA 157, 64, 2, 202, 16, 247, 76, 105
120 DATA 3, 169, 77, 141, 206, 1, 169, 2
130 DATA 141, 207, 1, 76, 0, 16, 169, 165
140 DATA 141, 253, 47, 76, 0, 36
```

Delta

Finnen (programmøren Stavros Fasoulas) er gået grassat. - Og det er computerflipperne også.

Hans nye game er lige så fedt som go'e gamle Sanxion. Eneste problem er sværhedsgraden. Men den klarer vi selvfølgelig med et "par" ekstra liv.Efter programmets auto-reset skal du skrive **SYS 16384**.

```
10 FOR A=16384 TO 16553
20 READ T
30 POKE A, T
40 NEXT
50 SYS 64738
60 DATA 32, 44, 247, 169, 16, 141, 205, 3
70 DATA 169, 64, 141, 206, 3, 32, 108, 245
80 DATA 169, 208, 141, 205, 3, 169, 3, 141
90 DATA 206, 3, 169, 39, 141, 237, 2, 169
100 DATA 64, 141, 238, 2, 76, 204, 3, 169
110 DATA 96, 141, 82, 237, 32, 0, 237 169
120 DATA 76, 141, 82, 237, 162, 6, 189, 163
130 DATA 64, 157, 22, 7, 202, 208, 247, 162
140 DATA 87, 189, 76, 64, 157, 208, 205, 202
150 DATA 208, 247, 76, 226, 204, 173, 229, 2
160 DATA 201, 192, 240, 7, 201, 9, 240, 3
170 DATA 76, 93, 206, 162, 28, 189, 236, 205
180 DATA 157, 202, 2, 202, 208, 247, 76, 93
190 DATA 206, 76, 228, 2, 234, 169, 173, 141
200 DATA 54, 9, 169, 141, 141, 55, 9, 169
210 DATA 218, 141, 56, 9, 169, 61, 141, 57
220 DATA 9, 96, 76, 9, 206, 169, 22, 141
230 DATA 36, 191, 169, 206, 141, 37, 191, 76
240 DATA 192, 190, 169, 32, 141, 139, 8, 169
250 DATA 207, 141, 140, 8, 169, 2, 141, 141
260 DATA 8, 76, 16, 8, 7, 18, 9, 6
270 DATA 15, 33
```

Skulle du imidlertid synes, denne listing er lidt for overdrevet kan du jo altid efterprøve et rygte, vi har hørt ude i byen. Når man trykker fire og Commodoretasten, så skulle man ryge ind i næste level!
Prøv selv.

Ball Breaker

CRL kører stadig med rouladen, og det er der kommet Ball Breaker ud af. Selvom Ball Breaker ikke er lige så god som Krakout og Arkanoid er den ihvertfald en interessant variation over Breakout-teamet. Nyd den på din Amstrad med uendeligt alting:

```
10 MODE 1
20 MEMORY 12345
30 LOAD "a"
40 FOR A=&BE00 TO &BE18
50 READ Ts
60 POKE A, VAL ("&"+Ts)
70 CALL &BE00
80 DATA 21, 09, BE, 22, C6, 75, C3, 30
90 DATA 75, 97, 6F, 65, 32, BD, 1E, 22
100 DATA D6, 28, 22, E1, 28, C3, 40, 00
110 DATA 4A
```

Krakout

Så er det med at få fingeren ud af aftrækskanalen, der er snydeguf til Krakout.
Here you are, Commodore-men and women.
Reset 'puteren og **POKE 35220, 200**.
Hele projektet skulle gerne være på plads igen, når du skriver **SYS 16035**.

Til Spectrummen ser uendeligt liv-rutinen lidt mere kompliceret ud:

```
10 CLEAR 65270
20 FOR A=65280 TO 65323
30 READ T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 RANDOMIZE USR 65280
70 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 156, 190, 62
80 DATA 60, 55, 205, 86, 5, 33, 229, 181
90 DATA 54, 0, 33, 242, 142, 54, 62, 35
100 DATA 54, 0, 35, 54, 50, 35, 54, 156
110 DATA 35, 54, 142, 35, 54, 62, 35, 54
120 DATA 2, 195, 168, 139
```

NB! Husk nu at springe loaderen over, ikk'!

Head Over Heels

Der er forhåbentlig ingen i Dannevang, der endnu ikke har set, eller i det mindste hørt om Head Over Heels. For så er det temmelig synd.
Head Over Heels er ganske simpelt årets arcade adventure. Og snart sagt selvfølgelig stammer det fra Jon Ritman og Bernie Drummond, der hittede stort med Batman.
Sådan ser udødelighed ud i Amstrad-versionen:

```
10 MODE 0
20 MEMORY 12345
30 LOAD ""
40 LET B=0
50 FOR A=&BE00 TO &BE4E
60 READ Ts
70 POKE A, VAL ("&"+As)
80 LET B=B+VAL ("&"+As)
90 NEXT
100 IF B<>6550 THEN PRINT "FEJL!!!": END
110 CALL &BE2C
120 DATA DD, 21, 40, 00, 11, 2C, 00, CD
130 DATA 4E, BC, 21, 13, BE, 22, 6A, 00
140 DATA C3, 40, 00, 3E, 18, 32, BF, 26
150 DATA 3E, C3, 32, 68, 25, 21, 00, 00
160 DATA 22, 56, 47, 22, 58, 47, 22, 59
170 DATA 47, C3, 00, 01, 21, 40, BE, 3E
180 DATA C3, 32, E2, 39, 22, E3, 39, 21
190 DATA FF, AB, 11, 40, 00, C3, AF, 39
200 DATA 3E, C6, 21, 05, 83, 32, 00, 02
210 DATA 22, 01, 02, F3, F1, C9, 4A
```

På Spectrummen er spillets kopierings- og hacking-sikkerhed "lidt" for høj:

```
10 CLEAR 64500
20 LET B=0
30 LET C=1
40 FOR A=32000 TO 32170
```

```
50 READ T
60 POKE A,T
70 LET B=B+T*C
80 LET C=C+1
90 NEXT A
100 IF B<>1764297 THEN STOP
110 PRINT AT 10,4;"START HE-
AD OVER HEELS BAANDET"
120 RANDOMIZE USR 32000
130 DATA 221, 33, 203, 92, 17,
234, 6, 62
140 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 48,
241, 243
150 DATA 237, 94, 33, 44, 125,
229, 33, 173
160 DATA 98, 229, 51, 51, 17,
163, 252, 1
170 DATA 22, 3, 33, 253, 94, 62,
202, 237
180 DATA 79, 195, 173, 98, 33,
70, 125, 229
190 DATA 33, 199, 252, 229, 51,
51, 17, 209
200 DATA 252, 1, 232, 2, 33, 209,
252, 62
210 DATA 196, 237, 79, 195, 199,
252, 33, 209
220 DATA 252, 17, 209, 138, 1,
92, 0, 237
230 DATA 176, 33, 228, 138, 34,
233, 138, 34
240 DATA 237, 138, 33, 218, 138,
34, 245, 138
250 DATA 33, 255, 138, 34, 9,
139, 62, 195
260 DATA 50, 29, 139, 33, 116,
125, 34, 30
270 DATA 139, 195, 209, 138,
175, 50, 166, 255
280 DATA 62, 195, 50, 99, 255,
33, 250 250
290 DATA 34, 100, 255, 33, 145,
125, 17, 250
300 DATA 250, 1, 50, 0, 237, 176,
195, 55
310 DATA 255, 33, 0, 0, 34, 113,
163, 33
320 DATA 34, 25, 34, 115, 163,
62, 33, 50
330 DATA 120, 163, 50, 123, 163,
49, 255, 255
340 DATA 195, 48, 112
```

Alleykat

Det er godt nok et pænt stykke tid siden, Alleykat var det hotteste hotte fra Hewson og Andrew Braybrook. Men okay, når nu spillet ikke fejler spor, og Søren Pedersen gerne vil gøre dig uendeligt rig, så.....

```
10 FOR A=65280 TO 65321
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=5052 THEN SYS 62806: POKE 1013, 255
70 PRINT "DATA-FEJL"
80 END
90 DATA 169, 13, 141, 42, 225, 169, 255, 141
100 DATA 43, 225, 76, 0, 224, 169, 165, 141
110 DATA 11, 17, 141, 17, 17, 169, 0, 141
120 DATA 127, 16, 141, 129, 16, 169, 240, 141
130 DATA 248, 15, 169, 34, 141, 249, 15, 76
140 DATA 208, 207
```

Dandy

Nu er der også uendelig energi i Dandy, hvis man følger 3xA's anvisninger og resetter sin computer først:

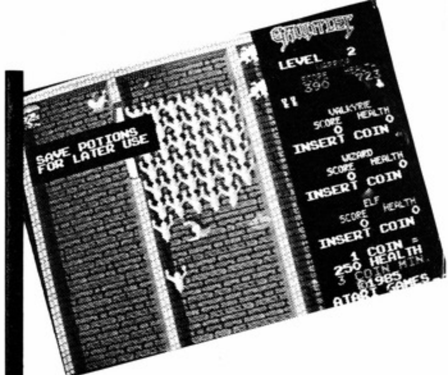
```
POKE 8764, 173
POKE 5697, 173
POKE 11911, 173
POKE 5718, 173
POKE 9800, 0
SYS 4371
```

Metrocross

Så er der uendelig tid:

```
10 FOR A=53229 TO 53255
20 READ T
30 LET N=N+T40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=2893 THEN SYS 53229
70 PRINT "FEJL!"
80 END90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 0
100 DATA 141, 142, 8, 169, 208, 141, 143, 8
110 DATA 76, 16, 8, 169, 96, 141, 185, 52
120 DATA 76, 234, 3
```





Mutants

Den har vores Commodore 64 også ideer til. Se selv!

```
10 FOR A=49152 TO 49205
20 READ T
30 POKE A, T
40 NEXT
50 SYS 64738
60 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 19
70 DATA 141, 34, 4, 169, 192, 141, 35, 4
80 DATA 76, 99, 3, 169, 82, 141, 73, 0
90 DATA 169, 0, 141, 74, 0, 160, 0, 185
100 DATA 45, 192, 153, 32, 1, 200, 192, 9
110 DATA 208, 245, 76, 82, 0, 234, 169, 234
120 DATA 141, 57, 36, 141, 58, 36
```

Rutinen resetter automatisk C64'en, det er derefter brugeren job, at skrive **SYS 49152** og starte båndoptageren.

Er du lidt af en doven hund (og i besiddelse af en resetknap) skal du bare resette spillet og skrive **POKE 9273, 230: SYS 4096**.

King's Keep

Men se, der skal også være plads til lidt budget-tips. Denne gang er det Firebirds spil, det går ud over: **Husk vinen, håndklædet, lyren, nodebladet, kyllingen og kniven. Nu kan du bytte kyllingen med en guldmønt hos kongen, spille lyre for kongen og bytte sølvkniven hos jomfruen. Når du har byttet byttet for sølvkniven et par gange, står du med nøglen til vaskerummet i hånden.**
Så er du allerede nået halvvejs i eventyret!

Gauntlet

Hvis din SOFT-samling er komplet, er det eneste, du mangler med Gauntlet, en rutine til disketteversionen. Værsågod og spis:

```
10 MEMORY &20FF
20 FOR A=41000 TO 41041
30 READ T$
40 POKE A, VAL("&"+T$)
50 NEXT
60 PRINT "INDSAET GAUNTLET
DISK OG TRYK TAST"
70 WHILE INKEY$="": WEND
80 CALL &A028
70 FOR A=&30F2 TO &30FF
80 READ T$
90 POKE A, VAL ("&"+T$)
100 NEXT
110 POKE &319E, &D0
120 POKE &319F, &2
130 POKE &32D0, &AF
140 POKE &32D1, &C3
150 POKE &32D2, &0
160 POKE &32D3, &84
170 CALL &30F2
180 DATA 21, 4E, A0, CD, D4, BC,
22, 4F
190 DATA A0, 79, 32, 51, A0, 1E,
00, 16
200 DATA 00, 0E, 41, 21, 00, 31,
DF, 4F
210 DATA A0, 1E, 00, 16, 00, 0E,
42, 21
220 DATA 00, 33, DF, 4F, A0, C9,
84, 00
230 DATA 00, 00, 21, 00, 31, 11,
00, 01
240 DATA 01, 40, 02, ED, B0, C3,
00, 01
```


– SPRÆT FORSIGTIGT OP HER –

Bombjack II

Storebror er dybest set ikke lige så underholdende som lillebror. Men mon ikke også det skyldes, at man har nydt/spillet Bombjack I i lidt for overdrevne mængder.

Først på pisten er Commodore-pokesne.

Her skal du igen loade og resette.

Derefter indtastes følgende for uendelig energi:

```
POKE 10715, 234
POKE 10716, 234
POKE 10717, 234
SYS 15146
```

Men den er skarpt forfulgt af den bette Speccy:

```
10 CLEAR 60000
20 LOAD ""CODE
30 POKE 65226, 250
40 FOR A=64000 TO 64006
50 READ T
60 POKE A, T
70 NEXT A
80 RANDOMIZE USR 64705
```

Amstrad ikke at forglemme:

```
 1 ' AMSTRAD - Mr Megabyte 1987 - SOFT
10 MEMORY 5799
20 BORDER 0
30 FOR A=0 TO 15
40 READ T
50 INK A, T
60 NEXT
70 MODE 0
80 LOAD "!b2screen.bin", 49152
90 LOAD "b2code.bin", 5980
100 POKE 6744, 0
110 CALL 6000
120 DATA 0, 26, 1, 8, 11, 10, 14, 5
130 DATA 20, 15, 21, 25, 6, 3, 12, 24
```

Knucklebusters

Så er det knytnæve-tid. Spænd monitoren godt fast til dit hus og tæsk deruda' på din "kommodedør".

```
10 FOR A=49152 TO 49163
20 READ T
30 POKE A, T
40 NEXT
50 SYS 49152
60 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 121
70 DATA 141, 187, 5, 96
```

Når første del af programmet er loadet med denne lille rutine, skal du skrive:

```
SYS 679
SYS 679
POKE 28605, 173
RUN
```

Shogun

Nu hvor det andet James Clavell-spil (Tai Pan) er i handelen syntes vi, det var på tide med lidt nostalgi. Og sandelig om ikke der dukkede et tip frem fra brevbunken...

Først tager du Mariko (by the way, ved du hvad marikon betyder på spansk?) og stikker lidt til Ishido og Toranaga. Så har du tyve tro følgesvende (og hvis ikke, så prøv igen). Her endte vores tip desværre lige så brat som det startede. Henrik Søegaard fra Mundelstrup kan ikke finde ud af, hvad han skal gøre!!

Men rolig Henrik, vi leder og leder og leder og .....

Forhåbentlig har vi fået check på sagerne til næste nummer.

Heartland

I har forhåbentlig fået tips nok til Heartland. Så lad os nu gå over til den mere alvorlige business - pokes.

Rutinen til Amstrad versionen af Heartland virker både til kassette og diskette:

```
10 MODE 0
20 READ T
30 BORDER T
40 FOR A=0 TO 15
50 READ T
60 INK A, T
70 NEXT
80 OPENOUT "d"
90 MEMORY &1FFF
100 LOAD "!heartpic.bin", &C000
110 LOAD "!kim.bin", &2990
120 POKE &5039, 0130 CALL &2990
140 DATA 26, 0, 1, 26, 13, 12, 24, 25
150 DATA 9, 18, 2, 14, 20, 3, 6, 15
160 DATA 10
```


– SPRÆT FORSIGTIGT OP HER –

Miami Vice

Der er sandelig en af vore læsere, der har præsteret topmålet af dårlig smag. Han har faktisk brugt tid og kræfter på at finde et passende poke til et af dette århundredes dårligste og mest forsinkede spil.
Ja, det er selvfølgelig Oceans Miami Vice, der tænkes på. Rutinen giver uendelig energi og kobler samtidig sprite til sprite kollisionsdetektoren fra, når du sidder i bilen. Men inden du kan taste rutinen til uendelig kedsomhed ind, skal du skrive:

```
POKE 44, 9
POKE 2340, 0
NEW
```

Nu kan du taste selve snyde-rutinen ind.

```
10 FOR A=2176 TO 2247
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=7729 THEN SYS 2176
70 PRINT "FEJL I DATA-LINIER"
80 END90 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169
100 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169
110 DATA 32, 141, 234, 4, 169, 167, 141, 235
120 DATA 4, 169, 183, 141, 228, 5, 169, 8
130 DATA 141, 236, 4, 141, 229, 5, 96, 153
140 DATA 10, 0, 72, 165, 11, 201, 1, 208
150 DATA 4, 169, 16, 133, 11, 104, 96, 169
160 DATA 8, 141, 244, 35, 169, 0, 141, 4
170 DATA 15, 141, 7, 39, 76, 0, 9, 0
```

Mag Max

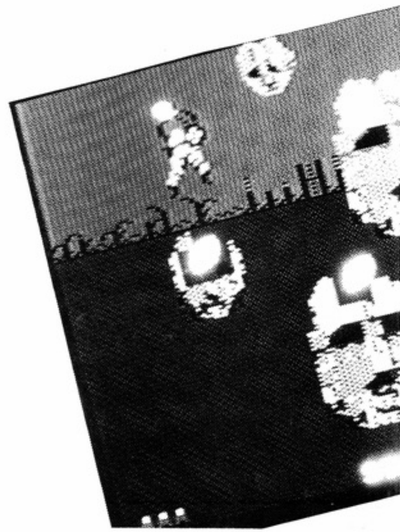
Måske ikke verdens bedste konvertering. Men den bliver ihvertfald ikke dårligere af at få en portion uendeligt liv.

```
10 FOR A=512 TO 533
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 POKE 820, 78
70 POKE 821, 57
80 POKE 822, 47
90 POKE 823, 76
100 POKE 824, 207
110 POKE 825, 3
120 IF N=3108 THEN SYS 512
130 PRINT "DU KAN BARE IKKE DET MED TAL?!"
140 END150 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32
160 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
170 DATA 169, 196, 141, 199, 3, 96
```

Space Harrier

Forældet, men stadig en temmelig flot præstation. Vi kvitterer med en horde tips & tricks...
Vi starter med Brøndby's David Lassen, som lover uendeligt liv på Amstrad:

```
10 MEMORY 35999
20 MODE 0
30 FOR A=0 TO 15
40 READ T
50 INK A, T
60 NEXT A
70 BORDER 0
80 CLS
90 LOAD "!screen",49152
100 OPENOUT "d"
110 MEMORY 949
120 CLOSEOUT
130 LOAD "!block",950
140 POKE &D47, 0
150 CALL 950
160 DATA 0, 26, 6, 0, 0, 9, 2, 25
170 DATA 15, 3, 16, 10, 13, 21,
14, 20
```

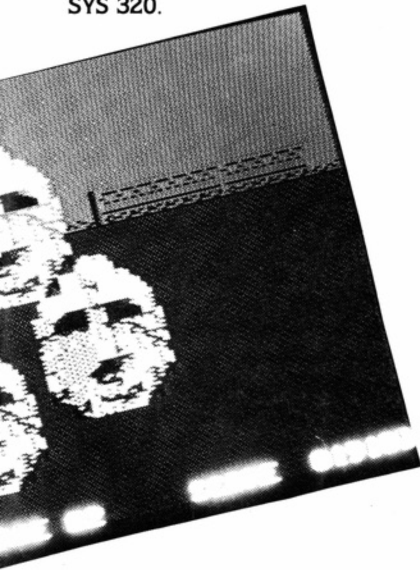




Space Harrier på Commodore med uendeligt liv og en abort-mulighed (slå på din RESTORE-tast):

10 FOR A=320 TO 374
20 READ T
30 POKE A, T
40 DATA 169, 77, 141, 243, 3, 169, 1, 141
50 DATA 244, 3, 76, 13, 8, 169, 100, 141
60 DATA 48, 8, 169, 1, 141, 49, 8, 169
70 DATA 167, 141, 48, 3, 169, 2, 141, 49
80 DATA 3, 76, 13, 8, 169, 173, 141, 122
90 DATA 23, 169, 80, 141, 46, 56, 169, 8
100 DATA 141, 51, 56, 76, 80, 8, 224

Skriv RUN, tryk på play og skriv **SYS 320**.



Wizball

Guess what, vi supplerer med en portion uendeligt liv til Wizball.

10 FOR A=53229 TO 53254
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=2706 THEN SYS 53229
70 PRINT "FEJL!!"
80 END90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 208
100 DATA 141, 62, 50, 4, 76, 99, 3, 169
110 DATA 96, 141, 39, 107, 238, 32, 208, 76
120 DATA 80, 0

Rogue Trooper

Barske negle læser naturligvis også SOFT. Så her er der et par tips til Rogue Trooper-fans.

Først smadres denne programlinie ind med en tilpas stor kraft til, at selv en halvsløv computer også har forstået, det er alvor:

FOR A=8240 TO 8258: POKE A, 234: NEXT A

Dernæst tager man 1 stk. magnum, og den uendelige energi bankes godt på plads:

POKE 17429, 234
POKE 17430, 234
POKE 17431, 234

Bazookaen er nok det mest velegnede instrument til at sørge for uendelig ammunition. Men hvis der ikke står en lige for hånden, kan 'puter-stormtropperne godt nøjes med et stabilt maskingevær:

POKE 21603, 234
POKE 21604, 234
POKE 21605, 234

Sluttelig har vi toppen af kransekagen, der sætter alle i stand til at vinde en vendetta, som ellers aldrig kan vindes af en dødelig. SYS'en:

SYS 8195

He-man

Her er en lille ting til Masters of the Universe, nemlig uendeligt liv.

```
POKE 12651, 234
POKE 12652, 234
POKE 12653, 234
SYS 17610
```

Shockway Rider

Vi er vilde med FTL, når de endelig får snøvlet sig færdige. Shockway Rider er absolut ikke nogen undtagelse. Forskellen er bare, at vi efter disse rutiner kan fuldføre gamet.

Til C64:

```
10 FOR A=49393 TO 49434
20 READ T
30 POKE A, T
40 NEXT
50 SYS 49393
60 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32
70 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
80 DATA 230, 157, 240, 238, 169, 193, 141, 103
90 DATA 207, 76, 71, 206, 169, 173, 141, 160
100 DATA 26, 78, 140, 19, 206, 75, 27, 76
110 DATA 13, 8
```

Into the Eagles Nest

Nu kan du også spille med uendeligt liv, nøgler og ammunition...

```
10 SYS 65371
20 FOR A=49152 TO 49250
30 READ T
40 LET N=N+T
50 POKE A, T
60 NEXT A
70 IF N<>10755 THEN PRINT "FEJL": STOP
80 SYS 49152
90 DATA 140, 105, 3, 141, 106, 3, 142, 107
100 DATA 3, 96, 32, 44, 247, 160, 76, 169
110 DATA 25, 162, 192, 32, 0, 192, 32, 108
120 DATA 245, 160, 120, 169, 169, 162, 49, 32
130 DATA 0, 192, 169, 47, 141, 233, 2, 169
140 DATA 192, 141, 234, 2, 76, 105, 3, 169
150 DATA 0, 141, 9, 70, 141, 92, 70, 141
160 DATA 231, 80, 141, 130, 81, 141, 176, 99
170 DATA 141, 219, 85, 141, 3, 92, 162, 0
180 DATA 189, 88, 192, 157, 80, 13, 202, 208
190 DATA 247, 169, 57, 141, 93, 13, 76, 47
200 DATA 192, 65, 78, 68, 89, 32, 71, 82
210 DATA 73, 70, 79
```

Thrust II

Her er endelig et spil, der er virkelig velegnet til pokes. Uden pokes (eller en utrolig anmelder-stædighed) bliver spillet alt for hurtigt trivielt. - Man dør jo hele tiden. Spillet var først ude på Spectrum, men for at drille har vi i stedet fremskaffet en Amstrad-version. Jo, Arcade Action Aid's veje er i sandhed uransalige.

```
10 MEMORY &5000
20 FOR A=&BE00 TO &BE35
30 READ Ts
40 POKE A, VAL ("&"+Ts)
50 NEXT
60 LOAD "thrust", &A300
70 CALL &BE00
80 DATA 21, 38, BD, 36, 1B, 21, BC, BC
90 DATA 36, C3, 23, 36, 16, 23, 36, BE
100 DATA C3, 00, A3, CF, 88, 88, 21, 2D
110 DATA 29, 36, 17, 21, 27, BE, 22, 35
120 DATA 29, CD, 13, BE, C3, 28, 23, 21
130 DATA 00, 00, 22, 48, 69, 22, 4A, 69
140 DATA 22, 4C, 69, C3, 6A, 27
```

Når du trykker på Control stopper både skib og kugle!

Okay, vi overgiver os, Spectrum-fanatikere: I skal lægge det ønskede antal liv ind i adresse 28996...





Last Ninja

Der er ingen tvivl. The Last Ninja er bare gamissimo maximale.
Forklaringen er ligeså klar som en umudret sø under en sommerblå himmel, men ultradetaljeret!
På det første niveau, **Wilderness**, gælder det om at finde alle objekter og våben i første forsøg (det er et sværd, nunchukas, røgbombe, shuriken, en pose, nøglen samt et æble).
Niveauets problem er dragen som forsøger at riste dig, hver gang du vil forbi. Sådanne pyromantilbøjeligheder kender en Ninja kun en løsning på - nemlig en velplaceret røgbombe!
Ved andet niveau, **Wastelands**, skal man starte med at samle løvekloen op, for at kunne klatre opad klippen. Æblet samles op, og du klatrer ned ad muren ved hjælp af kloen.
For at passere forbi den ildspyende statue i slutningen af niveauet, skal du utilisere Ninja magien, som du har fundet nær ved handsken. Du skal blinke ved stendragen, geddit?
I **Palace Gardens** snupper du naturligvis talisman'en fra statuen. Men du finder og plukker også rosen (husk at bruge handsken, ellers dør du!). Når din Ninja når til en stor gul buddha-statue, skal han holde sin talisman-amulet frem og bede...
På det fjerde niveau, **Dungeons**, er der to vigtige ting. Rebet og æblet. Der skal et skud til at slå et skelet ihjel! Brug rebet til at komme ud med.
I Lower Palace skal man samle æblet op og bruge nøglen for at komme ind i paladset. For at komme forbi statuen må du ikke have nogen våben klar og du skal gå forbi den, så tæt som muligt, indtil sværdet er blevet kastet.
I rummet til venstre finder du Ninja magien fra den grå urne og bruger magien til at komme over det forgiftede tæppe (du skal være grøn).
Sidste niveau, del 6, er det sværeste. Ligesom B. Kyu Hansen går du ind i rummet med de mange vaser. Her tager du rosen og rører ved den sidste vase, hvilket nu skulle få en dør til at gå op.
Hunden skal have lidt sleeping potion. Rør pilen i gulvet, du skulle nu blive rød. Når du kommer til Shoguns private rum, skal du slå det bedste du har lært. Manden skal kort sagt ha' tæsk! Når du kommer til det sidste rum tager du scrollen og bliver derpå Den Hvide Ninja!



Split Personalities

Al introduktion burde være overflødig. Nyd en af Domarks kassesucceser, som samtidig præsterede at jokke Spitting Images' økonomiske bagmænd grundigt over fødderne.
Det viste sig - som forventet - hurtigt, at mændene bag den hårdhudede satire overhovedet ingen humor havde, når det kunne gå ud over dem!
Flemming Dupont har igen check på sagerne, når Split Personalties ligger i computeren og du lige har trykket på reset-knappen:
POKE 7033, 234
POKE 7034, 234
POKE 7035, 234
Giver uendeligt liv.
POKE 16599,(mellem 0 og 9)
Valget mellem hvilket niveau du starter på.
POKE 2050, 234SYS 13165 Starter spillet op med den nye konfiguration.

Aliens, US version

Efter mange interne forviklinger i Activision-koncernen sælges der to forskellige versioner af Aliens. Den ene, fra Software Studios, har vi allerede givet tricks til.
Og om et ganske kort øjeblik har vi også givet dig et par tricks til den anden version:
Bane 1: 7324G
Bane 2: 2727H
Bane 3 (7 mænd): 0506D
Bane 4 (6 mænd): 0761F
Bane 5 (4 mænd): 7240E
Kan man mene andet, end at Mikkel Jakobsen i Hundested er lidt af en ace-spiller?!

Eagles

Men der er jo også et skandinavisk programmeret spil ude med en "ørne"-titel. Og det skal der mere end en begejstret Bjørn til at gøre godt...
Christ Bjørnkær har endnu en gang dømt for positivt og for godt. Så her er poket:

```
10 FOR A=53216 TO 53255
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=4984 THEN SYS 53216
70 PRINT "DATA-FEJL!"
80 END
90 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 76
100 DATA 141, 209, 3, 169, 248, 141, 210, 3
110 DATA 169, 207, 141, 211, 3, 76, 174, 2
120 DATA 169, 96, 141, 7, 163, 141, 62, 163
130 DATA 169, 173, 141, 229, 162, 76, 24, 8
```



Kat Trap

Jøps, vi er selvfølgelig også i stand til at hjælpe dig med Kat Trap!

```
10 FOR A=4077 TO 4106
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=3666 THEN SYS 4077
70 PRINT "FEJL I DATA!"
80 END
90 DATA 198, 157, 169, 0, 162, 1, 168, 32
100 DATA 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255
110 DATA 169, 73, 141, 179, 3, 96, 169, 36
120 DATA 141, 91, 85, 76, 67, 36
```

Amstrad

Uendelige liv på Airwolf:

```
10 PEN 15
20 BORDER 14
30 MODE 0
40 OPENOUT "soft"
50 MEMORY &3E7
60 CLOSEOUT
70 FOR A=0 TO 15
80 READ T
90 INK A, T
100 NEXT
110 LOAD "!scrn1"
120 LOAD "!prog"
130 BORDER 4
140 MODE 0
150 PAPER 9
160 LOCATE 1, 23
170 PRINT SPACEs(60);
180 POKE &68C2, 0
190 CALL &68A8
200 DATA 14, 26, 0, 23, 17, 22,
15, 6
210 DATA 26, 4, 23, 2, 15, 26, 13,
0
```

Lightforce

Jo, den titel bør du have set i 3xA's spalter før.
Men der er flere, der ikke mener, de har set nok. Commodore-ejerne kunne godt tænke sig en fuldstændig loader, mens Amstrad og Spectrum-flipperne forlanger tricks til deres maskiner.
Folk er sandelig ikke nemme at gøre tilfredse nu om dage. Men skuffe nogen nænner vi naturligvis ikke...
På C64 ser det sådan cirkum sådan ud:

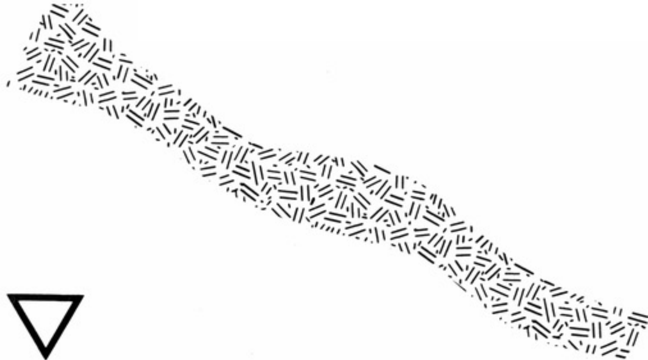
```
10 LET A=A+1
20 IF A=1 THEN GOSUB 40: LO-
AD
30 IF A=2 THEN GOSUB 110: SYS
16384
40 POKE 829, 0
50 POKE 830, 64
60 POKE 831, 0
70 POKE 832, 65
80 POKE 783, 1
90 SYS 62828
100 RETURN
110 FOR A=16644 TO 16651
120 READ T
130 POKE A, T
140 NEXT
150 RETURN
160 DATA 169, 173, 141, 155, 55,
76, 13, 8
```

Amstrad tapeversionen har vi hentet hos Mads A. (ingen adresse):

```
10 OPENOUT "d"
20 MEMORY 1499
30 LOAD "lightforce"
40 FOR A=&63F TO &643
50 READ Ts
60 POKE A, VAL ("&"+Ts)
70 NEXT
80 CALL 1500
90 DATA 21, 0D, 76, 36, FF
```

Til Spectrum er det ganske enkelt:

```
10 BORDER 0
20 PAPER 0
30 INK 7
40 CLEAR 65535
50 FOR A=64000 TO 64007
60 READ T
70 POKE A, T
80 NEXT A
90 DATA 62, 24, 50, 251, 158,
195, 48, 154
100 PRINT AT 10,8;"START
BAANDET"
110 LOAD ""CODE
120 POKE 60024, 0
130 POKE 60016, 96
140 POKE 60017, 170
150 POKE 60032, 0
160 POKE 60033, 250
170 RANDOMIZE USR 60000
```





Equalizer

No more problems med at gennemføre Equalizer, når du har stoppet denne lille rutine ind i 64'en umiddelbart før, du loader spillet.

```
10 FOR A=24613 TO 24646
20 READ T
30 LET N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=4220 THEN SYS 24613
70 PRINT "FEJL"
80 END
90 DATA 169, 76, 141, 134, 101, 169, 55, 141
100 DATA 135, 101, 169, 96, 141, 136, 101, 76
110 DATA 139, 96, 173, 0, 220, 201, 109, 240
120 DATA 3, 76, 179, 101, 173, 248, 7, 76
130 DATA 137, 101
```

Asterix

Det er snart lang tid siden, at Asterix and the Magic Cauldron blev anmeldt. Men ikke desto mindre er det først nu, vi har modtaget et passende poke til det.

```
10 FOR A=49152 TO 49228
20 READ T
30 FOR N=N+T
40 POKE A, T
50 NEXT A
60 IF N=8185 THEN SYS 49152
70 PRINT "FEJL"
80 END
90 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 186, 255, 169
100 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169
110 DATA 132, 141, 34, 5, 169, 47, 141, 35
120 DATA 5, 162, 40, 189, 37, 192, 157, 0
130 DATA 2, 202, 16, 247, 96, 169, 234, 141
140 DATA 124, 1, 141, 127, 1, 32, 129, 5
150 DATA 169, 24, 141, 51, 91, 169, 2, 141
160 DATA 52, 91, 76, 0, 90 , 169, 173, 141
170 DATA 92, 33, 141, 0, 66, 169, 1, 141
180 DATA 194, 56, 76, 184, 4
```

– SPRÆT FORSIGTIGT OP HER –